
El Corte Inglés
Nº 135 Mayo-Junio 2017
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas las consolas
Mario Kart 8 Deluxe
A todo gas en Nintendo Switch
Prey
Shooter futurista
Yo-Kai Watch 2
Nueva caza y captura
La aventura amplía el entretenimiento
LEGO City Undercover
Ley y orden con mucha guasa
Chase McCain vuelve a patrullar las calles
Ultra Street Fighter II | ARMS | RiME | Farpoint | Fire Emblem Echoes | Tekken 7 |



ÚNETE A LA PERSECUCIÓN
CON CHASE McCAIN
LEGO
CITY
UNDERCOVER
BANK
POLICE
POLICE
CS60138
YA A LA VENTA
PS4
XBOX ONE
7
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
LEGO GAMES
games
WB GAMES





Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Ireneo Díaz, Galibo, Moebius

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

...y sigue

Efectivamente, la resaca de Nintendo Switch continúa. Bien que lo celebran aquellos que tuvieron la suerte de adquirirla, máxime si lo hicieron junto con el fantástico «The Legend of Zelda: Breath of the Wild», indiscutiblemente ya uno de los juegos del año. Pero se quiere más, hay ansia de nutrir un catálogo que se antoja de momento corto para la consola. Por eso la llegada del clásico «Mario Kart», con el número '8' a la espalda y en versión Deluxe, o sea de lujo, aplaca a los más impacientes. Pura diversión "velocípeda" para sacarle jugo de todas las formas posibles al invento. No es todo, por supuesto. A la vuelta de la esquina «ARMS», y una perla exclusiva llamada «Ultra Streer Fighter II: The Final Challengers» para sacarle la lagrimita fácil al nostálgico y reblandecer a los cachorros de las nuevas generaciones que van a saber lo que es la lucha de verdad. Claro que en este mes también PlayStation tiene algo que decir, y con fundamento. Con el gratificante «Farpoint» pisa terreno sólido para su PlayStation VR. Por fin un título de los de verdad, de los de hacer flipar a los jugones (en este caso pegando tiros) sumergidos en las enormes posibilidades de la realidad virtual. En definitiva, un buen panorama.
José María Fillol



El mito de la lucha sigue en forma. En esta versión exclusiva para Switch demuestra que quien tuvo retuvo.



Sorprendió el año pasado con su alegría rolera y esta secuela se esperaba como agua de mayo, of course.



Excitante e inquietante shooter futurista, cargado de una atmósfera que nos retendrá el aliento.



Para ser un reputado francotirador se necesitan buen pulso y mejor ojo. Este juego te lo pone a tiro.









Mismo mapa, nueva expansión
The Elder Scrolls Online Morrowind

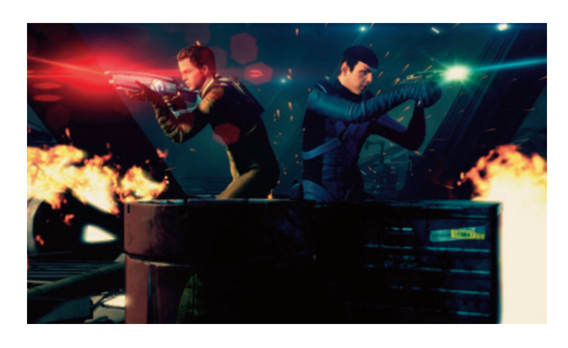
El siguiente capítulo del juego desarrollado por ZeniMax Studios nos hará revivir lo visto en la tercera entrega de la serie.

«Morrowind», la nueva expansión de The Elder Scrolls, nos llevará a isla de Vvardenfell, el emblemático mapa ya presentado en «The Elder Scrolls III», juego con el que Bethesda Game Studios sentó las bases del género. Los jugadores se embarcarán en un peligroso viaje 700 años antes de los acontecimientos del tercer episodio, disfrutando el mapeado desde los muelles de Seyda Neen hasta llegar a alcanzar la gloria de la ciudad de Vivec. «The Elder Scrolls Online: Morrowind» redefine el concepto tradicional de expansión de un juego multijugador online masivo al incorporar toneladas de contenido y funcionalidades que resultan accesibles y divertidas tanto para los nuevos jugadores como para los más expertos. Entre las novedades; el modo Battleground (Arena PvP 4v4v4), una historia que rondará las 40 horas y una nueva clase, The Warden (el guardián).
La espectacular expansión online «Morrowind» se publicará para todo el mundo en PS4, Xbox One y PC el 6 de junio de 2017.

Odisea espacial y virtual
Star Trek Bridge Crew

Ubisoft y Red Storm Entertainment unen fuerzas para traer el regalo perfecto con el que sorprender al fan del comandante Spock.

Tras numerosos retrasos, el título de realidad virtual dedicado al universo Star Trek desembarcará en PS4 y PC el próximo 30 de mayo con un nivel de inmersión a la altura de las exigencias. «Bridge Crew» nos convertirá en tripulantes de la nave estelar U.S.S Aegis con la esperanza de encontrar un nuevo hogar para los siempre castigados vulcanianos. Aventura, que además de significar el argumento principal del título, nos hará vivir una de las experiencias más gratificantes del mercado a través de la realidad aumentada. «Star Trek: Bridge Crew» estará disponible para los sistemas HTC Vive, Oculus Rift y Playstation VR.



De vuelta a los orígenes
Call of Duty WWII

La popular franquicia de acción en primera persona se centra en el conflicto que tanto definió sus inicios, la Segunda Guerra Mundial.



Buenas noticias para los seguidores de Call of Duty. El próximo 3 de noviembre su saga favorita se plantará en la casilla de salida para traernos «World War 2» (PS4, Xbox One y PC) el revival definitivo que refresca las ganas de ver una nueva entrega de la serie. Publicado por Activision y desarrollado durante más de dos años por Sledgehammer Games (lo que disipa una posible maniobra ante el éxito de «Battlefiel 1»), «Call of Duty: WWII» define la esencia que catapultó la franquicia a mediados de la década pasada mejorando todo lo bueno, con aún más realismo en las batallas, e incluyendo un puñado de novedades que resultan la mar de apetecibles. Zombis nazis, avisados quedáis.

Breves |

MotoGP 2017

Toda la adrenalina y velocidad del mundial de motociclismo aterriza en nuestras consolas de la mano de Milestone para situar la marca MotoGP en el Olimpo de la conducción virtual sobre dos ruedas.
El juego, cuyo lanzamiento está fechado para el próximo 15 de junio, se podrá disfrutar desde PS4, Xbox One y PC alcanzando los 60fps e incluyendo todos los equipos que forman parte de la parrilla oficial de MotoGP.
Los pilotos ya calientan motores ¿estás preparado para reinar sobre el asfalto?



Syndrome

Si despertar de una criogenización ya es lo bastante engorroso como para no repetir, imaginaos hacerlo rodeado de una tripulación convertida en monstruosas y hambrientas criaturas. Así comienza «Syndrome», título desarrollado por 101Camel y una de las apuestas más fiables del año para los amantes del survival horror en primera persona.
Terror espacial, enemigos trabajados, buen uso del escenario y el modo VR son solo alguna de las características que definen el lanzamiento en formato físico del título para PS4.





El terror llega a los cines el 5 Mayo
Nunca digas su nombre (Bye Bye Man)

Si dices su nombre, o tan solo lo piensas, vendrá a por ti. Esta la premisa que da cuerpo a este film de terror, protagonizado por tres jóvenes que ven cómo su vida normal de estudiantes es alterada, y de qué manera, por una presencia sobrenatural y maligna. De los productores de "Los extraños".

El terror llegará a la gran pantalla el próximo 5 de Mayo con una de esas películas en las que más vale recortarse las uñas antes de entrar en la sala, no vaya a ser que se las clavemos al espectador de al lado en un acto reflejo. Y es que "Nunca digas su nombre (Bye Bye Man)" nos sumerge en una atmósfera de tensión *in crescendo*, angustiante, con unos sufridores protagonistas tratando de esquivar el poder de un ente sobrenatural y maligno que los quiere dominar, como a muchos otros, para hacer atrocidades inimaginables. Tres estudiantes universitarios que ven cómo mudarse a una vieja casa fuera del campus se convierte en la peor elección, en su peor pesadilla. Nombrarle, tan sólo pensarlo, liberará a Bye Bye Man con todas sus consecuencias… terroríficas.

Mucho regomeyo y terror psicológico nos esperan en un film que pretende dejarnos sin respiración

La cinta rodada con buen pulso por Stacy Title, toca los resortes del género, para lo cual debemos prepararnos: sustos inesperados en el pasillo oscuro, erizamiento de vello con figuras espectrales al pie de la escalera y miedo inescrutable y psicológico que desde el techo y las paredes oprime a los personajes en una suerte de reto diabólico. Acaso no pensar ni decir nada del objeto de la discordia sin que provoque algo más que un escalofrío será también un desafío para el espectador. No obstante, los productores del film, los mismos que de "Oculus: El espejo del mal" y "Los extraños", ya saben cómo reflejar situaciones fuera del control de la mente humana. Así que nada, a aguantar el aliento y sin atragantarse con las palomitas.

El juego de lucha definitivo del universo DC
Injustice 2

La secuela directa de «Injustice: Gods Among Us» aterrizará el próximo 19 de mayo en Xbox One y Playstation 4 para hacer las delicias de los amantes de la lucha con superhéroes. El enfrentamiento entre los bandos de Superman y Batman continúa, ahora con la presencia de nuevos contendientes.

W«arner Bros. Interactive y NetherRealm Studios hacen posible el lanzamiento de «Injustice 2», uno de los títulos que más expectación ha generado durante los últimos meses desde que anunciaran su desarrollo a mediados del pasado año. El juego recoge el testigo argumental de la primera entrega y narrará la llegada de una nueva amenaza a la Tierra mientras la encarnizada lucha entre los bandos de Superman y Batman sigue desarrollándose. En cuanto al rooster, contaremos con las habilidades de Robin, Harley Quinn, Bane, Flash, Aquaman, Wonder Woman o Green Lantern, a los que se les sumarán un buen puñado de nuevos contendientes entre los que se encuentran Supergirl, Gorilla, Deadshot, Blue Beetle, Atrocitus, Hiedra Venenosa, Darkseid y el Joker, cuyo estilo de lucha es del todo menos ortodoxo.

La franquicia Injustice vuelve por todo lo alto y con ganas de pelearle el puesto (nunca mejor dicho) a títulos del renombre de «Street Fighter V», «The King of Fighters XIV» o el también inminente «Tekken 7». Si como nosotros, te declaras fan de los juegos de lucha y el universo DC te tiene atado a los cómics mes a mes, «Injustice 2» se convierte en la apuesta segura de cara a la segunda mitad del año y todo un referente de diseño y buen hacer.



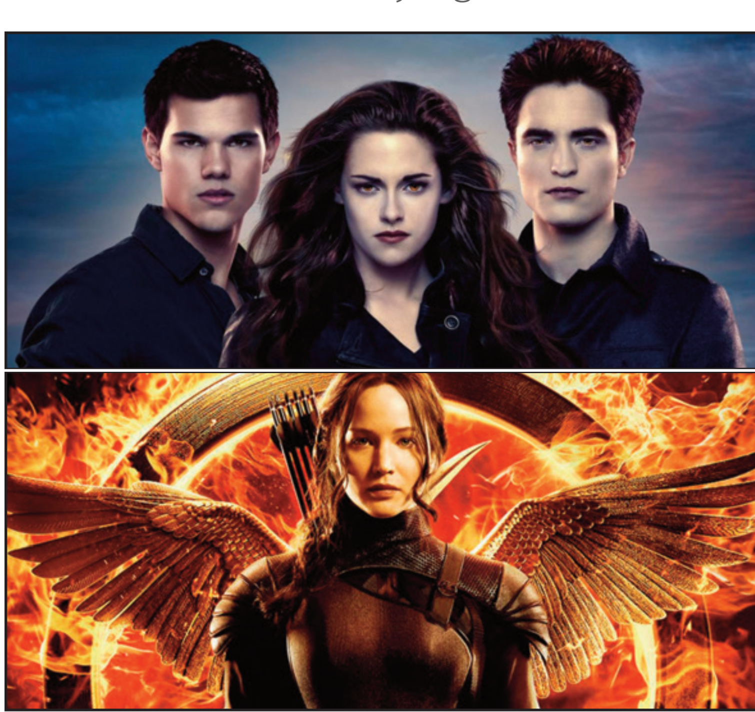
El universo de DC Comics vuelve a ofrecer a sus más estimables superhéroes, encabezados por Superman y Batman, para que disfrutemos de una lucha espectacular





Los Juegos del Hambre, Crepúsculo y Assassin's Creed
Lanzamientos en Blu-ray y DVD

¿Te imaginas tener las sagas completas de "Los Juegos del Hambre" y "Crepúsculo" en ediciones exclusivas? ¿O tener estupendos extras de "Assassin's Creed", superproducción basada en el mítico videojuego? Pues todo ello está disponible en formato digital doméstico.





Los Juegos del Hambre / Crepúsculo

Vintage Collection nos trae dos sagas que ya forman parte de la historia del cine: **Crepúsculo** y **Los Juegos del Hambre**.

La saga vampírica por excelencia, **Crepúsculo**, se presenta con una recopilación inaudita, limitada y única en el mundo. Esta colección vintage atrapa el formato de los antiguos vinilos de música que triunfan entre los coleccionistas de objetos retro.

La colección consta de las cinco películas –"Crepúsculo", "Luna Nueva", "Eclipse", "Amanecer" Parte 1 y 2-, escenas eliminadas y extras. Bella Swan (Kristen Stewart) y Edward Cullen (Robert Pattinson) vuelven a poner a prueba su amor, esta vez en DVD y BLU-RAY para los amantes del cine con la mayor calidad. Las aventuras, desventuras, desamores, peleas, traiciones y sacrificios de la pareja regresan al candelero.

Por su parte, **Los Juegos del Hambre** aúna sus fuerzas –"Los Juegos del Hambre", "En llamas" y "Sinsajo" Parte 1 y 2- en una colección que sigue la misma estrategia que Crepúsculo Forever: recopilatorio vintage en DVD y BLU-RAY para meterse en el bolsillo a los amantes del vinilo.

Panem, antes Estados Unidos, se ha dividido en 12 distritos que deben luchar por sobrevivir. Están dominados por el Capitolio, un organismo poderoso que organiza una peligrosa competición a muerte entre adolescentes. Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) capitaneará una competición que se convertirá en una cruzada contra el Capitolio. Para ello, la Resistencia, opositor rebelde del Gobierno, tendrá un papel crucial.

Packs saga Crepúsculo - Pack saga Los Juegos del Hambre Vintage Collection reúne dos de las sagas juveniles más seguidas de los últimos tiempos en DVD o Blu-ray, con una presentación inédita, en funda de vinilo y en edición limitada.

Assassin's Creed

Uno de los exitazos cinematográficos de estas navidades ya llega a DVD y Blu-ray. Como sabemos, la historia está centrada en las aventuras de Callum, un criminal reinsertado gracias a la organización Abstergo, que desbloqueará sus recuerdos genéticos para meterse en la piel de su antepasado Aguilar de Nehra, un asesino miembro de la hermandad secreta de los Asesinos que vivió durante la España inquisitorial del siglo XV. Así, podrá llevar a cabo peligrosas misiones en Tierra Santa y combatir a los despiadados templarios. Michael Fassbender, Marion Cotillard y Jeremy Irons protagonizan el filme, dirigido por Justin Kurzel ("Macbeth") y cuyos extras incluyen reportajes especiales como "El Legado de Assassin's Creed" y un generoso surtido de trailers, biofilmografías y galería de imágenes.

De la consola a la pantalla

"Assassin's Creed" es mucho más que una simple película: es la constatación de que aún es posible una adaptación fiel a un videojuego, manteniendo la esencia y hasta los guiños interactivos con el espectador. Igual que sucedía con la versión en cine de "Prince of Persia", o incluso de "Tomb Raider", experimentaremos sensaciones similares a las que tenemos jugando a la saga de Ubisoft, sobre todo gracias a los vertiginosos efectos especiales y a los espléndidos escenarios, basados cien por cien en los videojuegos. Un trabajo fino y muy considerado.

Lanzamiento: 26 de abril **Formatos:** Blu-ray, Blu-ray 3D, DVD, UHD
Director: Justin Kurzel
Con: Michael Fassbender, Marion Cotillard, Charlotte Rampling, Jeremy Irons.
Género: Aventura, Acción, Ciencia ficción.

‘VINTAGE COLLECTION’

UNA COLECCIÓN PARA LA HISTORIA



EDICIONES EN EXCLUSIVA PARA ESPAÑA, ‘VINTAGE COLLECTION’,
UNA EDICIÓN LIMITADA Y ÚNICA EN EL MUNDO, EN FORMATO DVD VIDEO Y Blu-ray Disc™
CON UN DISEÑO INNOVADOR QUE RECUERDA AL NOSTÁLGICO VINILO


















[NYSE: LGF] LIONSGATE

El clan familiar de los Mishima pone fin a sus disputas

Tekken 7

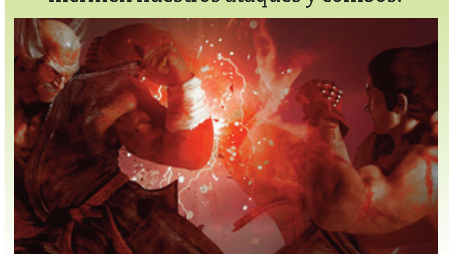
La famosa saga de lucha se renueva desde un punto y final de la historia de los Mishima y un nuevo objetivo en el horizonte: los eSports. Con nuevos personajes, incluyendo invitados de lujo, más ataques y combos espectaculares y una potenciación gráfica de campanillas, «Tekken 7» confirma todas las expectativas.

Final de la lucha familiar

Aunque la saga tiene para rato, lo que sí concluyen son las disputas entre el clan Mishima. Será apasionante conocer en «Tekken 7» qué ocurre en el enfrentamiento atávico entre Heihachi y Kazuya, o con la matriarca Kazumi y sus lazos con el mismísimo Akuma, que se presenta desde «Street Fighter» como un invitado muy especial, o cuál será la relevancia de Lars, Lee, Jim y otros personajes. Tras más de 20 años repartiéndose tortazos: capítulo final.

Repertorio nuevo

Entre los nuevos golpes, los más especiales y poderosos son los Rage Arts. Estos ataques son el último cartucho, aunque demoledores, para al límite de salud lograr la victoria in extremis. Los Rage Drives son menos letales, pero más socorridos en el uso de una táctica de desgaste del rival. Y los Power Crush nos ayudarán a absorber golpes sin que mermen nuestros ataques y combos.



Preciosismo gráfico

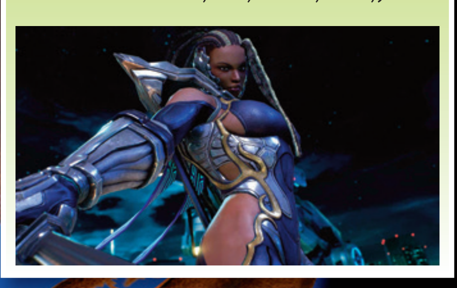
En contra de la tendencia actual en el género, la esencia 3D permanece en el último título de la saga de forma irrenunciable. Es más, se potencian animaciones y gráficos gracias a la inclusión de Unreal Engine 4 para esta entrega. Las peleas fluirán de forma espectacular a 60 frames. Eso sí, los combates serán protagonizados por dos únicos luchadores. Vamos, un 1 vs. 1 clásico.

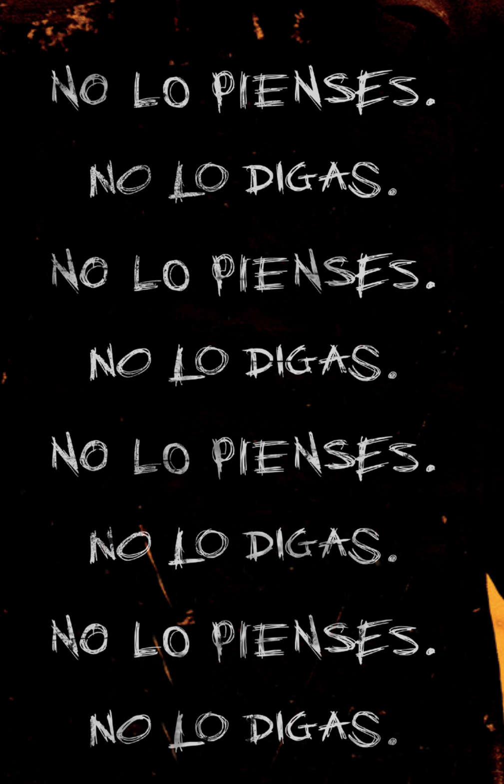
Rampa de lanzamiento

«Tekken 7» viene para apoyar la presencia definitiva de la saga en los eSports. Bandai Namco lo tiene claro y su apuesta por la competición profesional es rotunda. Quiere ser la referencia de los juegos de lucha en esta nueva "arena", para lo cual ha puesto énfasis en que su jugabilidad sea emocionante y apreciable para un público masivo de espectadores. La primera puesta en escena será el próximo Evo de julio, en Las Vegas, con canalización desde la plataforma Twitch.

Fondo de armario

La nueva estrella es sin duda Akuma. Importado de «Street Fighter», utilizará su exclusiva barra de energía para acceder a ataques tradicionales de la saga de Capcom. Sencillamente poderosísimo. Pero hay más en la nueva cantera, como Shaheen, Gigas o Master Raven. Y en total, habrá al menos más de una treintena larga de luchadores, incluyendo los clásicos Heiachi, Bob, Panda, Nina, Jin...





EL MAL QUE HAY DETRÁS
DE LOS HECHOS MÁS INEXPLICABLES,
TIENE UN NOMBRE

NUNCA DIGAS SU NOMBRE

(BYE BYE MAN)

STX ENTERTAINMENT y LOS ANGELES MEDIA FUND PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE INTREPID PICTURES y LOS ANGELES MEDIA FUND 'THE BYE BYE MAN' DOUGLAS SMITH LUCIEN LAVISCOUNT CRESSIDA BONAS DOUG JONES CON CARRIE-ANNE MOSS y FAYE DUNAWAY CASTING ANNE MCCARTHY y KELLIE ROY SUPERVISOR DE MÚSICA JAMES CURD MÚSICA DE THE NEWTON BROTHERS EFECTOS ESPECIALES DE MAQUILLAJE PRODUCIDOS POR ROBERT KURTZMAN DISEÑO DE VESTUARIO LEAH BUTLER EDITOR KEN BLACKWELL, ACE DISEÑO DE PRODUCCIÓN JENNIFER SPENCE DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA JAMES KNIEST COPRODUCTOR EJECUTIVO JONATHAN PENNER PRODUCTORES EJECUTIVOS SETH WILLIAM MEIER PATRICK MURRAY MARC D. EVANS DONALD TANG ROBERT SIMONDS ADAM FOGELSON OREN AVIV PRODUCIDA POR TREVOR MACY, P.G.A. JEFFREY SOROS SIMON HORSMAN BASADA EN "THE BRIDGE TO BODY ISLAND" DE ROBERT DAMON SCHNECK** GUIÓN JONATHAN PENNER DIRIGIDA POR STACY TITLE

#NuncaDigasSuNombre

LAMF 

5 DE MAYO ESTRENO EN CINES

 STX ENTERTAINMENT

Mario Kart 8 Deluxe

Nintendo | Rol
23 de Noviembre | 7+
www.nintendo.es







Objetos y batallas

Entre las gracias del juego destaca un modo batalla más grande y hermoso que nunca, con cinco tipos de contiendas y una batalla de globos endiablada y adictiva. Por otro, los objetos disponibles, con mucha mala baba característica en la saga: desde plátanos a caparazones pasando por la tinta de Blooper, el rayo para dejar temblando a los rivales, la superestrella para volvernos imparables, la flor de fuego para chamuscar al más farruco, la flor boomerang, la planta piraña, la superbocina, el ocho loco para lograr ocho objetos a la vez, las monedas y la invisibilidad, una gentileza de Boo.

Haciendo historia

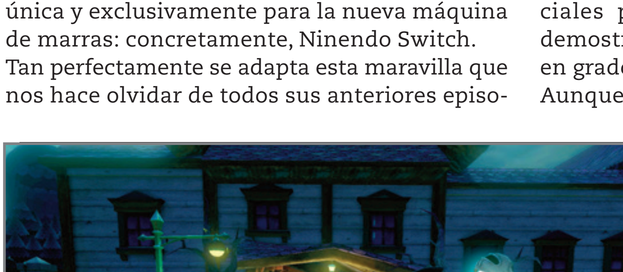
Aunque Mario tiene un currículo de lo más variado y variopinto, es obvio destacar su hoja de servicios al volante de una de las franquicias más superventas de la historia de Nintendo (solo su versión para Wii despachó 37 millones de unidades). Más modestos fueron sus inicios en la Super Nintendo allá por el 92, aunque el primer campanazo lo dio cuatro años más tarde en el mítico juego para N-64. En 2001 se estrenó en territorio portátil con «Mario Kart Super Circuit» para GBA, y volvió a batir récords para la DS, la 3DS y, cómo no, la Wii U en 2014.



La versión definitiva de la gran marca de carreras de Nintendo salta a Switch y nos deja alucinados con su calidad gráfica, variedad de copas y vehículos y ese toque vintage tan suyo.

Nada menos que un cuarto de siglo lleva Mario y sus correligionarios apretando el acelerador a tope y dejando que por el tubo de escape salga a chorros la diversión, la alegría y la jarana. Y es que, justamente en 1992, el año del segundo anillo de Jordan, de "Los amigos de Peter" y del subidón nacional que hizo posible el nacimiento de Curro y Coby, Nintendo sacó a la luz una de sus franquicias más exitosas y, sobre todo, más imperecederas e incombustibles de su historia. Tanto que, después de doce entregas (nueve de la serie "madre") en prácticamente todas las consolas y formatos de la casa, vuelve a dar la sensación de que toda la saga fue concebida única y exclusivamente para la nueva máquina de marras: concretamente, Ninendo Switch.
Tan perfectamente se adapta esta maravilla que nos hace olvidar de todos sus anteriores episodios y nos obliga a quitarnos el sombrero con los prodigios conseguidos. Fundamentalmente con sus opciones multijugador, que permiten hasta doce usuarios en el online y ocho en el local. Un despliegue alucinante para conseguir el «Mario Kart» más grande de todos los tiempos, con nada menos que 48 circuitos disponibles e inspirados en sagas como «Animal Crossing», «Excitebike» o «The Legend of Zelda» y muchos guiños más, incluyendo pistas relucientes como el Parque Viaducto o el Estadio de Batalla, que se unen a viejos conocidos como la Mansión de Luigi de «Mario Kart: Double Dash!!» (veterano procedente de GameCube) y el Circuito de Batalla 1 de «Super Mario Kart», de la NES. Por si fuera poco, también tendremos ocho circuitos especiales para desbloquear siempre y cuando demostremos nuestras habilidades al volante en grado "cum laude".
Aunque, evidentemente, de nada servirían los

> Sus posibilidades de jugar "en comunidad" gracias a la naturaleza móvil de la consola y sus Joy-Con es quizá el principal atractivo de un título que podremos disfrutar literalmente en cualquier sitio



Hasta una docena de Copas podremos disputar, con cuatro circuitos por barba. Muchas de ellas clásicos remodelados made in Nintendo: la Copa Champiñón -con ese Parque Acuático alucinante-, la Copa Flor y su Mansión Retorcida como circuito estelar, la fabulosa Copa Estrella, la Copa Especial con el Castillo de Bowser al frente, la Copa Caparazón, la Copa Plátano con el Desierto Seco-Seco, la Copa Hoja, la Copa Centella, la Copa Huevo, la Copa Trifuerza, la Copa Crossing y la Copa Campana.

Juega a tu aire

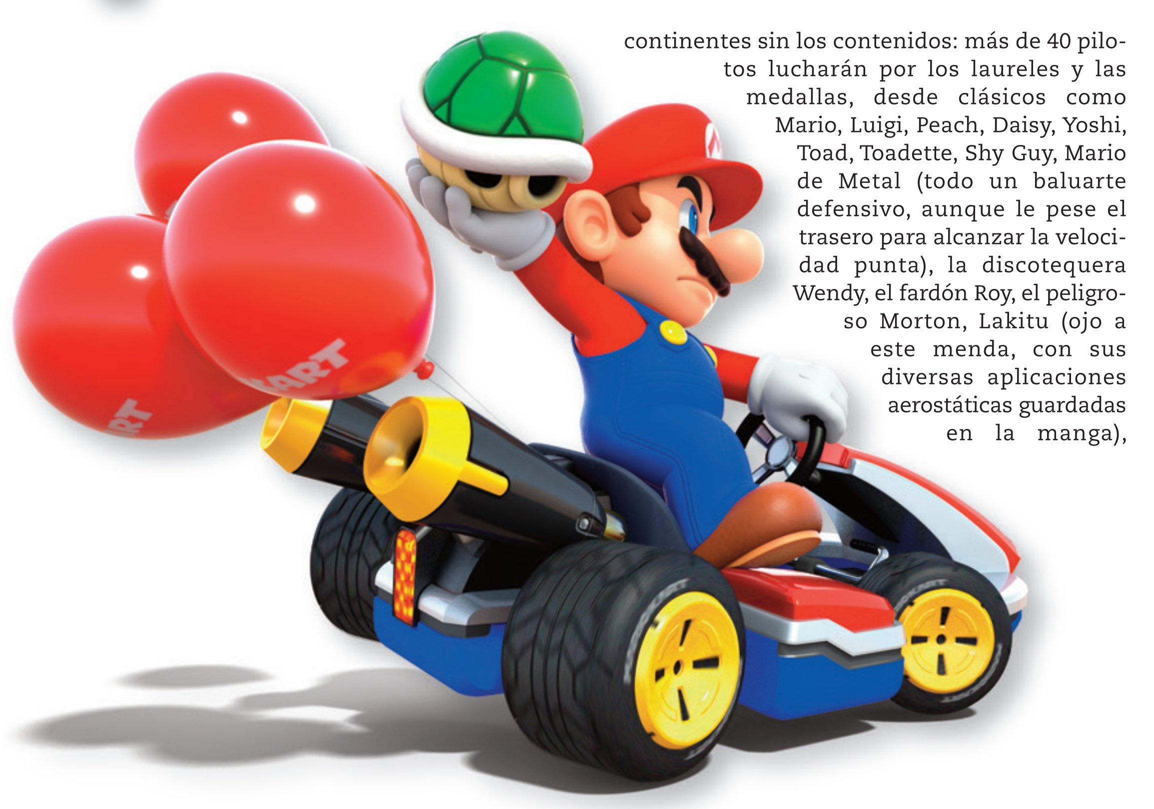
La gran premisa de «Mario Kart 8 Deluxe» es juega cuando quieras, donde quieras y como quieras. Una máxima que se aplica a rajatabla. Así, en el Modo TV podremos disfrutar de un día en las carreras de la forma tradicional en una consola "estándar", cómodamente sentado en el sofá. Otra



opción es el Modo Sobremesa, ideal para compartir la partida con otro colega desde la pantalla de la consola. Y, por supuesto, también tenemos el modo portátil, que nos permite la gran atracción de la velada: conectar hasta ocho jugadores, cada uno con su consola, en una misma partida multijugadora local. Además, si estamos jugando en los dos modos anteriores de manera local, hasta cuatro jugadores pueden disfrutar de la acción multi-



jugadora en pantalla partida. Y aún hay más, porque también podremos conectarnos a internet y competir con jugadores de todo el mundo en carreras online para hasta doce competidores, con dos jugadores locales pudiendo participar online juntos desde la misma Switch.
Un abanico redondo.



continentes sin los contenidos: más de 40 pilotos lucharán por los laureles y las medallas, desde clásicos como Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Toad, Toadette, Shy Guy, Mario de Metal (todo un baluarte defensivo, aunque le pese el trasero para alcanzar la velocidad punta), la discotequera Wendy, el fardón Roy, el peligroso Morton, Lakitu (ojo a este menda, con sus diversas aplicaciones aerostáticas guardadas en la manga), Larry Koopa, Bebé Rosalina, Link, Aldeano o Canela hasta incorporaciones de relumbrón como Inkling (chico y chica), de «Splatoon»; el Rey Boo; Huesitos y Bowsy.

Para cualquier tipo de corredor

Todos estos cracks tendrán que dejarse la piel en un asfalto plagado de baches, trampas, sorpresas, diabluras, barrabasadas y zonas de recreo para que pidamos tiempo muerto y no derrapemos. Aunque, si aún estamos con la "L" de novato, no hay problema: si activamos la función de volante inteligente no nos saldremos de la pista ni en las curvas más imposibles. Generosos que son los chicos de Nintendo. Eso sí, los corredores más aventajados también tendrán su porción extra de retos, ya que a la categoría de 150 cc. se une la de 200 cc. para que rompamos récords a tutiplén. Porque otro de los "must" del juego es su variedad y espectacularidad en cuanto a vehículos, con un garaje poderoso que nos permite sacar toda la potencia a bólidos, motos o máquinas tan especiales como el Koopa Clown o los ATVs, para poder correr por tierra, mar y aire. Realmente resulta impresionante ver a Link soltando gas a lomos de su moto como si fuera un Marc Márquez cualquiera en el Gran Premio de las Américas.
En realidad, toda loa es poca para un episodio que se antoja la quintaesencia de la saga. No hay más que ver, a veces con la boca abierta, los enormes, detalladísimos y artísticos escenarios por los que nos movemos, y que dejan atrás el relativo conformismo de los juegos de karts de antaño. Unos gráficos sencillamente majestuosos, para regalarnos la vista princi-



Casi medio centenar de circuitos con sello clásico nintendero y una cuarentena de pilotos fichados de otras franquicias, se dejan la piel, el bigote y el caparazón en la pista









Lo mejor para disfrutar de «Mario Kart 8 Deluxe» es hacerlo entre amigos, aprovechando las excelentes opciones multijugadores disponibles. Gracias a ello podremos disfrutar por ejemplo del renovado Modo Batalla y de ocho circuitos exclusivos en este formato, incluyendo algunos procedentes de «Mario Kart 7» y modos de juego de «Mario Kart Double Dash!!» y «Mario Kart Wii», como Bob-ombardero y Asalto al sol, junto con la clásica Batalla de globos, y el pilla-pilla Patrulla Piraña.

Autos y motos locos

La clave del éxito de cualquier «Mario Kart» es su huida (hacia adelante, claro) del realismo en favor del gamberrismo, bien entendido, naturalmente. Y, para exprimir esta máxima a tope, nada mejor que conocer las prestaciones de la treintena de vehículos disponibles: unos cacharros tan brutales como la Autonave recolecta-monedas, el Chiquimoto escurridizo, los meteóricos Deportivo y Pandillero, el desconcertante Floruquad... y motos tan fardonas como la Llama Fugaz, la Motorreactor o hasta la Moto Yoshi, ideales para dejar al personal en la cuneta a base de cosechar caparazones, plátanos, bombas, balas, rayos, estrellas y demás incordios. Todo un festín.





palmente en el modo televisor, donde el juego alcanza una resolución de 1080p con todo lujo de luminosidad y colorido. Aunque, como suele pasar en estos juegos, no hay demasiado tiempo para pararse a admirar el paisaje, porque la acción es realmente frenética; eso sí, nada alocada gracias a las fantásticas prestaciones de los Joy-Con, que nos garantizan dominio cinco estrellas tanto en las rectas más relampagueantes como en las curvas más peligrosas.

Sin necesidad del televisor

Y es que, para divertirse jugando en compañía sin necesidad de un televisor, basta con apoyar la consola en cualquier superficie con ayuda del soporte integrado y repartir los Joy-Con. Además, la consola permite disfrutar de partidas multijugador en línea mediante la conexión Wi-Fi, con un nuevo servicio de suscripción online en el que podremos comentar, chatear e interactuar en directo según se vayan desarrollando las partidas. De traca. Ah, y ojo igualmente a la vertiente amiibo, chistera extra para sacar aún más habilidades y marchas a nuestro motor.

Un volante inteligente, más y mejores objetos para meter el turbo en plena pista, un modo Batalla sensacional y la habitual tajada amiibo son algunas de las características que redondean un juego memorable

Si todo esto lo redondeamos con un apartado sonoro que combina las clásicas melodías dicharacheras, rumbosas y caribeñas de Nintendo con un nivel sorprendente y rugiente en plena carrera, sin duda tenemos cuerda para rato en la joya de la corona de una de las franquicias señeras de la casa. Diversión por todo lo alto para toda la familia. A sus puestos y a pisar el acelerador con ganas se ha dicho.

Emoción a los mandos

Sin lugar a dudas el manejo es el gran logro de este juego, sobre todo gracias a las características de los mandos Joy-Con (aunque el Switch Pro Controller no se queda atrás), que permiten una conducción suave y precisa y, al mismo tiempo, nos facilita poder acarrear con dos objetos simultáneamente durante la carrera, incluyendo gadgets clásicos o nuevos como la pluma saltarina (de lo más socorrida). Aparte, también tendremos la opción, fetén e irresistible, de contar con un volante de accesorio donde poder introducir un Joy-Con (el derecho o el izquierdo y con botones traseros a modo de gatillos), haciendo que el realismo y la emoción en carrera se multipliquen.

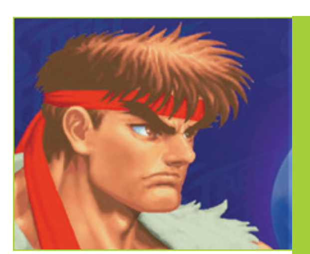


Ultra Street Fighter II The Final Challengers

«Street Fighter» vuelve a aparecer en una consola portátil de Nintendo con la remasterización en HD de su entrega más exitosa. Además, por primera vez sabrás lo que es hacer un Hadoken en el mundo real.

Los programadores de «Street Fighter» son a los juegos de lucha lo que los hermanos Lumiere son para el cine. Las bases de todos los títulos uno contra uno se sentaron en 1987, cuando apareció su primera entrega y el resto de compañías tomaron como ejemplo el título de Capcom. Treinta años después, el único que sobrevive de todos aquellos juegos es el propio «Street Fighter», y lo celebra con una entrega exclusiva para Nintendo Switch que aprovecha muchas de sus posibilidades jugables.
«Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers» es la adaptación de un título que ya apareció remasterizado para Xbox Live y PSN hace unos años, pero con un montón de adiciones que agradecerán los fans. Para empezar, se puede elegir jugar con gráficos en HD o la versión clásica que apareció en recreativas. Pese a su antigüedad, los apartados visuales del juego original todavía conservan su tirón, y no es raro acabar decantándose por esta versión. Aún así, la versión moderna respeta hasta el último frame de animación, "cajas de impacto" y detalle de los escenarios. En el modo Way of the Hado, los píxeles dan lugar a los polígonos: utilizando el motor gráfico de

Capcom | Lucha
26 de Mayo | 12+
www.nintendo.es







The Final Challengers

El subtítulo del juego viene por la aparición de Evil Ryu y Violent Ken, versiones "malignas" de los protagonistas que se han dejado llevar por el poder del Satsui no Hado. Son adaptaciones más poderosas de los héroes de toda la vida, con golpes un poco más rápidos y combinaciones especiales demoledoras. El sprite en ambos casos es idéntico a su versión normal, pero se les ha incluido algunas animaciones nuevas, como la opción de teletransportarse de Ken o el Shoryuken hiper vitaminado de Ryu. Sin duda, magnifica aportación.



El Camino del Hado

Uno de los modos de juegos más novedosos y que aprovecha estupendamente la capacidad de movimiento de los Joy-Con nos pone en la piel de Ryu en una base secreta de Shadowloo, donde nos enfrentaremos a los soldados de la organización en una sala hasta que aparezca M. Bison. Para avanzar niveles, tenemos que ejecutar tres movimientos: juntar las manos en la posición de Hadoken para golpear a enemigos lejanos, mover los controladores lateralmente para ocuparnos de tres enemigos a la vez, y moverlos hacia arriba para ejecutar el golpe más poderoso: el Shoryuken.

«Street Fighter 4», Ryu tiene que derrotar a una serie de esbirros de Shadowloo, en uno de los laboratorios secretos de la organización de M. Bison, el "malo" de toda la vida. En el modo online, podemos jugar amistosos o ganar puntos en partidas competitivas, que nos clasificarán asignándonos puntos en el ranking mundial.

Las novedades comienzan con el modo cooperativo, que no veíamos desde una edición especial de «SF Alpha 2». Consiste en aliarnos con un amigo (humano, se entiende) para luchar contra un solo personaje. Puede parecer una lucha injusta, pero el muñeco que maneja la máquina tiene una barra de energía mucho mayor que habitualmente y, qué demonios, ¡es el propio M. Bison el que nos reta! Otro tema nuevo es la inclusión de una galería con más de 1.400 imágenes de la historia de «Street Fighter». Además, existe la posibilidad de variar la paleta de colores de cada luchador para personalizarlo a nuestro gusto.



Nintendo se apunta un tantazo al conseguir en exclusiva la entrega definitiva para conmemorar los 30 años de «Street Fighter»

«Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers» es el juego ideal para mostrar todas las posibilidades de Nintendo Switch. Si jugamos en la pantalla de televisor, es fantástico para usar el mando Pro; si nos la llevamos como portátil, tenemos mil opciones para pasar el rato, y si queremos jugar a dobles en local, cada usuario controlará a su luchador con un Joy-Con. Todo esto aderezado con la jugabilidad de un título legendario, y un modo online que, como siempre, multiplicará las horas que podamos disfrutar lanzando hadokens a gusto.



Aunque el primer juego de la serie apareció en 1987, la leyenda se forjó claramente con «Street Fighter 2», donde se sentaron las bases del diseño, jugabilidad y dificultad que acabarían definiendo el resto de títulos en la franquicia. Sin contar las recreativas ni las versiones pirata de los noventa, se estima que se han vendido cerca de 40 millones de juegos para consolas desde su estreno en sistemas domésticos de entretenimiento.

Para cualquiera

En tres décadas apenas ha cambiado el estilo de afrontar las batallas. Los principiantes pueden empezar con la estrategia básica de salto con ataque, aterrizar y patada baja, o sea, el combo básico y más funcional de la historia de «Street Fighter». Los movimientos siguen siendo exactamente igual de fáciles que cuando se estrenó, así que para ejecutarlos los veteranos no ten-



drán ningún problema, y los recién llegados los podrán ejecutar los movimientos más complicados a través de comandos táctiles en la pantalla, mientras aprenden a hacerlos "sin trampas". Mantener las distancias con el enemigo, y aguantar el momento justo para atacar son las opciones más razonables para afrontar las batallas, utilizando los empujes aéreos exclusivamente cuando sepamos que no hay nada que temer por parte de nuestro adversario. En las partidas online, podemos practicar contra la máquina mientras esperamos que alguien se sume al reto. Y en el multijugador local, nos será fácil explotar las posibilidades de Nintendo Switch con los Joy-Con.





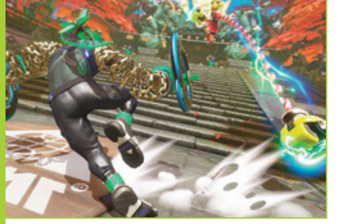
ARMS

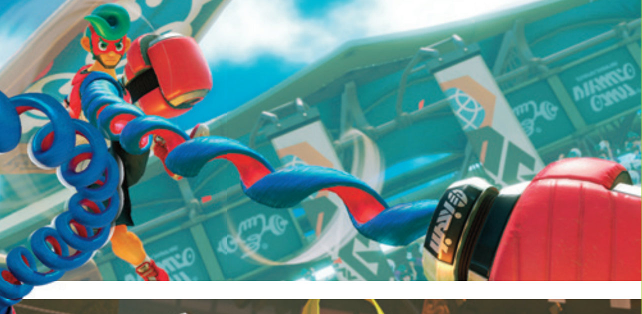
Primera apuesta de combate cuerpo a cuerpo para Nintendo Switch, con un título que apuesta por la diversión y el "buen rollo" a puñetazo limpio y por sacarle mucho partido a los mandos Joy-Con.

Nintendo | Acción, lucha
16 de Junio | 7+
www.nintendo.es

Nintendo Switch está midiendo sus pasos desde que fuera lanzada apenas hace dos meses y está dispuesta a que se hable mucho de ella y siempre bien. Y es en los albores del verano, con el calorcito y las piscinas a punto, donde seguirá desplegando buena parte de sus encantos. Ya ha deslumbrado con «The Legend of Zelda: Breath of the Wild», uno de esos juegos perfectos que se colocan como primeros éxitos de una nueva experiencia consolera. Pero aún quedan muchos cartuchos en el arsenal de esta nueva incorporación. Uno de ellos es este juego de lucha con la maravillosa esencia naif de la Gran N en sus entrañas. Así pues, los puñetazos, piedra angular de esta nueva aventura, resultan sencillamente desternillantes y exentos de violencia. La diversión "indolora" como primera norma. El juego ha nacido para Switch gracias a su portentosa jugabilidad. De hecho, la mezcla de conceptos, es decir, boxeo y disparos, es la esencia y punto estrella de la experiencia. Original y









Unión de hecho

Juego y consola deben estar unidos por lo civil o por lo criminal. «ARMS» necesita las características de Switch para desplegar su potencial. Así, los mandos Joy-Con sirven como puños para soltar mamporros a diestro y siniestro –con el tiempo, mejorarás la técnica y cambiarás la trayectoria de los mismos- sin que tengamos que sufrir golpes. ¿Sudar? Eso ya es otra historia, pues su acercamiento a la realidad te permitirá competir como hacía Muhammad Ali. Baile con los pies y puñetazos desde el salón de casa.



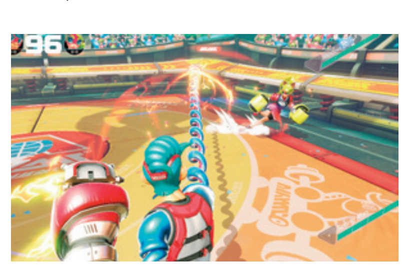
Puños para todos

Los puñetazos protagonizan el festival de ataques que guarda cada jugador en su almacén de recursos. Con brazos extensibles, la crema radica en el puño, que alberga diferentes características para multiplicar los daños del puñetazo. Cada jugador cuenta con dos tipos de puños intercambiables que pueden mejorarse en las partidas y en los minijuegos mediante la recogida de monedas que podrás canjear en la sección 'Conseguir puños'. Por un lado, los poderes de hielo, fuego, electricidad, viento, explosivos, etc. Por otra, las diferentes armas, desde boomerangs hasta misiles. Elige un atributo para cada puño y no dejes títere con cabeza.

único: una nueva gallina de los huevos de oro que dará mucho de qué hablar por sus sistema revolucionario y combates desenfadados. Olvida la sangre y el misterio: aquí los mamporros tienen una vertiente humorística total, menos cuando quieras ganar a toda costa y veas que te hinchan los morros a tortazos.

Si algo destaca de «ARMS» son sus peleas cuerpo a cuerpo con los brazos extensibles de los jugadores. Así es, pues estas extremidades se estiran con la fisonomía de un muelle y se lanzan directos hacia el cuerpo del contrincante. Al final de dichos brazos, esperan toda suerte de instrumentos para machacar rivales sin compasión, desde puños de toda la vida (los que tienen el vecino, tú y yo) con poderes especiales hasta artilugios explosivos, proyectiles, boomerangs y otros muchos extras para el combate.

Hasta el momento, los robots elegidos son Spring Man, Ribbon Girl, Ninjara, Master Mummy y Mechanica. Estos chicas y chicas con alma de androides están listos para sudar aceite sobre el ring. Sin embargo, este ring es grande, vistoso y con numerosos vericuetos para que el combate necesite algo de tu inteligencia y no solo la "fuerza bruta". Consiste en un gran escenario inmerso en diferentes temáticas que te permitirá correr, esconderte y desarrollar la estrategia que más necesites para dejar K.O. al rival. Para ello, tendrás que mejorar la técnica y descubrir todos los secretos que esos brazos imparables esconden.



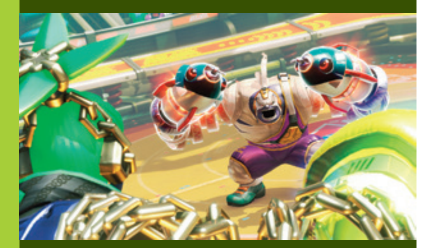
«ARMS» y Switch convierten la adrenalina y la ferocidad del boxeo en un espectáculo divertido para toda la familia



Los Joy-Con han encontrado en «ARMS» su principal valedor. Con ellos, cada jugador puede golpear a sus rivales simulando los puñetazos desde el salón de su casa. Esta característica se añade a la principal pimienta del juego: los brazos extensibles de los jugadores que vuelan por el ring y permiten una contienda a distancia. Fuego, relámpagos, misiles, hielo, boomerangs y otras muchas habilidades y armas rellenan el carcaj de las virtudes que incluyen los puños intercambiables de los contendientes.

Pelea variable

Anque la mecánica del juego es sencilla, cuenta con varios modos para mejorar las características de combate, conseguir puntos y alcanzar diferentes cotas de entretenimiento. En los minijuegos necesitarás tus brazos extensibles para golpear dianas, además de otras actividades para ganar puntos y conseguir nuevas especialidades. En el modo acelerado, prepárate para sudar la gota



gorda: se desarrollan combates de 1 contra 1 o 2 contra 2 sin anestesia, es decir, rápidos, letales y muy divertidos. En materia social, gran aliciente de este juego, dispones de batallas a cara de perro en pantalla partida contra tus colegas en el salón de casa. Para ello, necesitarás dos juegos de mandos Joy-Con y simular los grandes combates de la historia del boxeo, con el añadido Nintendo para aligerar la ecuación. También puedes disfrutar de una de las grandes virtudes de la nueva consola: la conexión inalámbrica local capaz de unir dos consolas por la gracia de Nintendo Switch. En materia puramente online, puedes jugar con contrincantes de todo el mundo acepten tu desafío.





Fire Emblem Echoes Shadows of Valentia

La portátil de Nintendo se engalana para recibir el fantástico remake de «Fire Emblem Gaiden», uno de los títulos mayores de tan ilustre saga. Mazmorras mejoradas y grandiosos combates son sus mejoras.

Nintendo | Estrategia
19 de Mayo
www.nintendo.es

Desde hace más de un cuarto de siglo, decir «Fire Emblem» es mentar a la aristocracia de la estrategia y el rol, uno de los géneros más venerados por jugones de medio mundo. Por eso, el lanzamiento de esta nueva entrega para 3DS, a la espera de sus anhelados títulos para Switch -«Warriors» para este año y un proyecto "revolucionario" para 2018- es un guiño para los fans, aparte de una nueva ocasión para disfrutar de sus claves maestras. Así, en «Shadows of Valentia» deberemos devolver la paz al continente a la heroica manera que en el «Fire Emblem Gaiden» de la Famicom original, título en el que está inspirado.

Lo primero, el argumento, que como suele suceder tiene mucho vuelo épico al encontrarnos con un territorio dividido y al borde del colapso por culpa de la guerra encarnizada y la destrucción y corrupción que asolan el reino entero. En este catastrófico escenario se encontrarán dos héroes, Alm y Celica. Él, una celebridad de la resistencia que pelea contra los ejércitos de Rigel. Ella, una joven con un misterioso pasado que desea encontrar a la diosa Mila para terminar con la guerra. Estos dos ami-









amiibo en combate

Para que no falte de nada, la experiencia en combate puede multiplicar sus efectivos si utilizamos los amiibo de Alm y Celica para invocar al Héroe irreal, que además será nuestro aliado durante un turno. Pero las figuras (preciosas y realmente de coleccionista) de los protas no son las únicas, ya que los amiibos de Marth, Roy, Ike, Lucina y Corrin también invocan cada uno al Héroe irreal del personaje correspondiente, así como los monstruos adicionales. En fin, un tablero de lo más nutrido y molón.



Dúo mágico

Aunque no renuncie a su naturaleza coral merced a las diferentes clases de personajes en cada cuadrícula (magos, paladines o arqueros), la esencia de este título viene dada por el duopolio de sus protagonistas, cada uno con su background y legados únicos: mientras que Alm está guiado por los pasos de su abuelo, mítico caballero local que le instruyó en la resistencia ante los invasores del Imperio Rigel, su amiga de la infancia Celica posee unos orígenes misteriosos y elevados, ya que su obsesión es encontrar a la diosa Mila, clave para acabar la guerra. Lo dicho: dos héroes pintureros unidos por un destino ambicioso.

gos de la infancia deberán comandar sus ejércitos y defender su tierra al tiempo que las tramas de ambos se entrelazan y el destino del reino queda sellado para siempre.

Manteniendo los lazos con su título inspirador, la saga se reinventa y nos ofrece una entrega que combina las características de los «Fire Emblem» clásicos y modernos. Así, en el combate se emplean como base las mecánicas de las entregas clásicas donde podrás controlar a pequeñas unidades militares para hacer frente a ejércitos inmensos. Este sistema, brillante y exigente, nos obliga a estudiar cada movimiento de nuestro adversario, pues un ataque imprudente puede exponer a nuestras unidades fatalmente. Por tanto la recomendación es ser cauto y seguir la pegadiza recomendación de "no des un mal paso por dar un buen golpe".



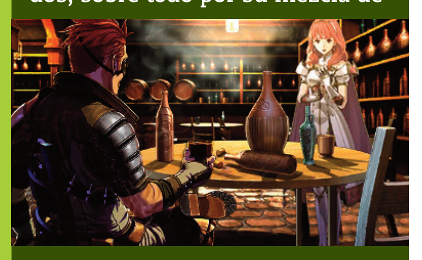
Épica y estrategia de la buena se dan cita en una aventura que nos presenta a dos personajes inolvidables, Alm y Celica

En esta aventura también destacan la excelencia de sus gráficos y la potencia de su motor, que hace que los mundos y escenarios sean enormes, a la vez que ofrecen en bandeja de plata lugares como mazmorras y cuevas que se pueden explorar en tres dimensiones, para que los peligros y enemigos nos asalten a troche y moche. Además, los personajes están cuidados hasta el último detalle, principalmente los protagonistas Alm y Celica, a lo que deberemos guiar sin pasos en falso mientras observamos a nuestros rivales y buscamos diferentes mejoras en su catálogo de habilidades. En definitiva, una mezcla excitante de exploración, combate y estrategia.

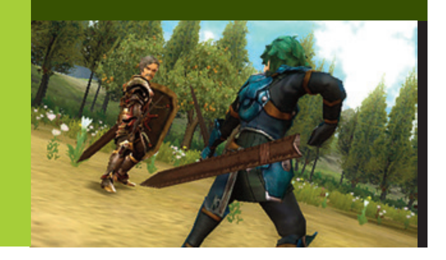
Gracias a la ampliación de contenido, los jugadores podrán sumergirse aún más en las aventuras interconectadas de Alm y Celica, contar con nuevos héroes reclutables, nuevos villanos y un nuevo prólogo que explora los antecedentes de nuestros héroes. Y, por primera vez en la serie, todos los diálogos cuentan con voces en inglés, mientras que las hermosas escenas cinemáticas creadas por el Studio Khara permiten una inmersión aún mayor en la historia.

Clasicismos y moderneces

El pedigrí de un título tan especial como este se destila por los cuatro costados: de hecho, no hay que olvidar que «Fire Emblem Gaiden», como sabemos publicado únicamente en Japón allá por 1992 (nosotros andábamos en otras movidas ese año, ay), fue uno de los más celebrados, sobre todo por su mezcla de



exploración en pueblos y mazmoras, que aquí se ha multiplicado merced a las excelsas mazmorras en 3D que recorreremos con toda libertad, algo innovador en la saga. Igualmente es notoria la inclusión de los modos Novato y Clásico, donde se ajustan factores como las derrotas permanentes de unidades y que hacen que los nuevos jugadores se acerquen sin temor a tan exigente saga. Además, también podremos usar la Rueda de Mila para volver sobre nuestros pasos y corregir errores tácticos, o incluso para disfrutar de las maravillosas escenas cinemáticas creadas por el Studio Khara. Brillantez para dar y regalar.



La crítica se rinde a las excelencias de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**

Una auténtica obra maestra

No suele ser habitual que un juego sea recibido con tanto bombo y platillo, pero esta entrada triunfal por la puerta grande de Nintendo Switch lo ha conseguido. He aquí un resumen de sus alabanzas mediáticas.

Todos los medios han sido unánimes para destacar las bondades de un juego que marca la perfecta transición entre Wii U y Switch y, a la vez, recupera la magia de una saga mítica. Por ejemplo, **Hobbyconsolas** habla de un "regreso a las sensaciones que transmitía la primera entrega" y de "LA AVENTURA con mayúsculas", haciendo hincapié en una jugabilidad irresistible.

La grandiosidad a todos los niveles de «The Legend of Zelda. Breath of the Wild» también es destacada por **3DJuegos** al señalar que es el "juego más grande en la historia de Nintendo", lo cual no es moco de pavo, desde

Puntuaciones perfectas, loas a diestro y siniestro para sus gráficos y jugabilidad y candidatura a juego del año hacen que estemos ante todo un acontecimiento

luego. Aparte, señala su prodigioso nivel gráfico, que le coloca a la altura de "las películas de Hayao Miyazaki y su Studio Ghibli".

Como no podía ser de otra forma, el juego es uno de los mejor puntuados en lo que llevamos de 2017, tanto que **Metacritic** le otorga un 97 sobre 100, estableciendo una media global de más de cien críticas en revistas especializadas. Por si fuera poco, la "biblia" del videojuego, la legendaria **Famitsu**, le ha otorgado un 40/40, algo realmente extraño en su largo historial, sumándose a otra puntuación perfecta, el 10 otorgado por la revista EDGE. Algo menos, un 9,5, le otorga Vandal en su análisis, destacando que su mayor virtud es que es "sorprendente, algo que es muy valioso en sí mismo, ya que actualmente no es fácil que una superproducción te sorprenda tan constantemente como lo hace Breath of the Wild. Pero es que el juego realmente te rompe los esquemas, resultando ser la entrega más revolucionaria de la saga desde Ocarina of Time". No está mal el piropo, dado que «Ocarina of Time» es considerado uno de los tres mejores juegos de la historia.

Vida Extra también se suma al asombro, destacando los tiempos de carga similares entre ambas consolas, y que en cualquiera de los dos casos ya podemos hablar del "mayor candidato a GOTY del año". Acabamos con nuestra revista, **Megaconsolas**, que también se rindió a sus pies y a la proeza que resulta que una consola como Switch tenga "una obra maestra desde el día de su lanzamiento". Eso es venir al mundo con un pan debajo del brazo.





⊙ Claves del éxito

1. Un argumento misterioso y hechizante, con Hyrule sumido en una fuerza desconocida y Link despertando confundido en una cueva. ¿Cómo no dejarse atrapar?

2. Un nivel gráfico bestial, en alta resolución y con un uso del cel shading revolucionario. Nunca en la saga había lucido la naturaleza con tanto esplendor.

3. Un sentido épico de la exploración en mitad de un mundo abierto y excelso, lleno de peligros y de prodigios, que recuerda las primeras entregas de la saga, inolvidables también.

4. Un detallismo impecable, que hace que se noten los años de trabajo invertidos en esta superproducción: hasta el sonido y los FX rayan a una altura absolutamente insólita.

5. Una maduración general de la mítica saga, quitándole el componente más naíf y añadiendo toques de oscuridad, desconfianza y hasta tormento de lo más excitantes. Un juego que es un reto en sí mismo.

Yo-Kai Watch 2
Fantaesqueletos/Carnánimas

No defrauda la secuela de una de las revelaciones del año: la guerra civil entre los Fantasqueletos y los Carnánimas ha hecho florecer cantidad de diablillos más extraños y cachondos que nunca. Diversión en 3DS.

Después de partir la pana el año pasado, uno de los juegos más divertidos, chocantes y curiosos de los últimos tiempos regresa a la 3DS y, como suele ser habitual en los blockbusters de Level-5, por partida doble: **«Fantasqueletos»** y **«Carnánimas»**. Y, como era de esperar, la dificultad de los retos y el oscuro surrealismo de algunos personajes y escenarios también da una vuelta de tuerca para que ningún fan ya veterano quede defraudado. Algo que, desde luego, no ocurrirá si tenemos en cuenta que tendremos un centenar más de Yo-kai, más fuertes y malencarados que nunca (nada de bichos con pinta de brócoli o planta de interior): véase el fiero León Alfa, el grandote Mamuguanto o el impredecible e irritable Espaoi.
Estos solo son tres ejemplos, por no hablar de los jefes finales con los que tendremos que partirnos el lomo (ojo a los esqueletos gigantes que dan nombre al primer título, realmente pesadillescos) o a los Yo-kai legendarios, los más difíciles de derrotar y que, como sabemos, aparecen cuando conseguimos todas las medallas de una página legendaria del Medálium Yo-kai, otra de las mejoras notables de esta secuela, y que también tienen un aspecto adorable engañoso (véase el peluche Repeloso y la monísima bailarina Chafarina).
En realidad, la premisa está clara: más y mejor en todos los niveles. Algo perogrullesco, sí, pero digamos que es una evolución natural a un juego que

Nintendo | Rol, combates
Abril | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	5/6



Retorno al pasado

Como decimos, la faceta flashback tal vez sea la novedad más jugosa de esta doble secuela. Todo comienza cuando nos introducimos en Trielespejo, un Yo-kai mágico con la



habilidad de transportarnos en el tiempo. Una vez en la dimensión "viejuna", podremos conocer a numerosos Yo-kai clásicos del folklore antiguo como el equino Kyryn, el inquietante Chupatinas, el gurú Kappafalso, el burlón Sombrillo, la cuellilarga Cisnia o el peculiar Chíclope. Y, creednos, es mucho más peliagudo y rocambolesco enfrentarse a esta fauna (y no digamos a la media docenita de Yo-kai maléficos).



Nate y Jibanyan son los protagonistas de esta aventura donde nada es lo que parece y que les obligará a adquirir nuevas habilidades y formar equipos a tutiplén (sobre todo en el nuevo y frenético modo Blasters), así como a ensayar nuevas actividades deportivas y hasta a conocer a sus antepasados, llevándose más de una sorpresa y soponcio. En fin, que van a estar de lo más ocupados y estresados.

sorprendió a propios y extraños. Así, los espíritus burlones seguirán igual de traviesos, Nate y sus leales compañeros, Jibanyan y Whisper, seguirán a la caza y captura del Yo-kai, esta vez con la posibilidad de competir online con otros jugadores, lanzando a sus criaturitas al combate. Quizá lo más destacado y novedoso en cuanto a argumento (que juega con el robo de recuerdos, las tiendas misteriosas y el valor del pasado) está en que podremos viajar al pasado para hacer amigos como Nathaniel, muchachete sospechosamente parecido a Nathan, y Hovernyan, gato sospechosamente parecido a Doraemon. Y, cómo no, también se explican los orígenes de la madre del cordero, el reloj mágico Yo-kai Watch, y darse un garbeo por la Floridablanca de hace 60 años.

> Nuevos y más poderosos Yo-kai, un viaje al pasado fenomenal y un combate online para intercambiar medallas son algunas de las mejoras

Resumiendo: 80 misiones de lo más intensas y vistosas, más interacción con los lugareños (y con otros jugadores merced al fetén intercambio de medallas vía online), batallas más encarnizadas que nunca gracias a los nuevos movimientos y al ejército de Fantasqueletos y de Carnánimas -el primero con "pájaros" como Aracnio o Bronquereta y el segundo con Eleganfibio o Bergantín al frente- y un acabado gráfico más depurado y gozoso. Una segunda parte más que digna, vaya.



Pasajeros al tren

Una de las atracciones más adictivas del juego consiste en subirse a los vagones del Yo-kai Express y aterrizar no solo en Floridablanca sino en lugares remotos y llenos de aventuras y peligros. Por ejemplo, las nuevas áreas bélicas como Harrisville y San Fantastico, Para que no tengamos problemas con los espíritus malignos que nos esperan, más nos vale tener nuestro flamante Yo-kai Watch modelo Cero cargado a tope, con sus nuevas funciones como su poderoso radar, la habilidad animáximum G y la posibilidad de dar un pinchazo letal a los enemigos. Y ojo a las útiles monedas del expendekai.

Guía de juego

Básicamente, jugar a "Yo-Kai Watch 2» no difiere demasiado a jugar al primer juego: mismos controles, misma dinámica y misma filosofía. Eso sí, conviene tener en cuenta algunos factores, principalmente la caza cooperativa y la lucha colectiva, aunque se le coge el tranquillo rápido. También hay que destacar el uso de las medallas, intercambiables vía online para así poder crear un equipo con sus Yo-kai favoritos



para retar a amigos en la distancia gracias al completo modo multijugador. Ganen o pierdan, conseguirán puntos de combate y podrán usarlos para adquirir objetos en club de puntos de combate que les ayudarán a potenciar y liberar a Yo-kai aprisionados. La rivalidad bien entendida y el coleccionismo de criaturas ocultas es la clave para ir



descubriendo los más de 350 Yo-kai disponibles. Cierto que el juego se acaba relativamente rápido con solo una treintena de ellos en la buchaca, pero lo mejor es tener paciencia y perseverancia para hacerte con todo. Aparte, podremos redescubrir viejos conocidos de la primera entrega como Buchinyan, Noko o Komasan y ver qué estirón han dado.

Snipperclips ¡A recortar en compañía!

La imaginación se desborda en la nueva e indie aportación para la flamante Nintendo Switch. ¡Recortar, crear y trabajar en equipo! ¿Te animas?

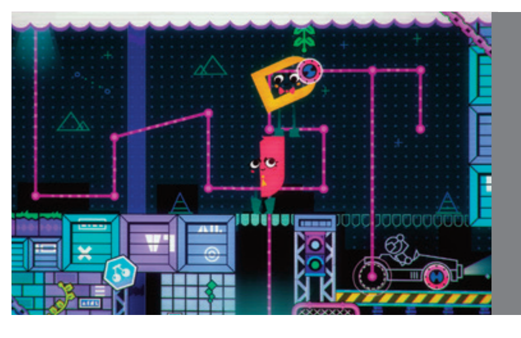
Lo indie mola cada vez más. Ya lo hemos visto en el cine, la música y últimamente en los videojuegos. Con pocos medios, son productos especiales. Por ello, la apuesta de Nintendo Switch por esta clase de títulos es una fenomenal noticia. En esta ocasión, le ha tocado a los desarrolladores Adam y Tom Vian.

«Snipperclips» ha nacido para formar parte de la familia Switch. Los mandos Joy-Con son clave no solo por la jugabilidad que ofrecen al juego, sino por la posibilidad de desarrollar partidas conjuntas con un mismo juego de apéndices. Cada usuario con mando será capaz de controlar a uno de los dos personajes que comparten un fin común: recortarse entre ellos para superar los puzles propuestos. Así es, porque a lo largo de los tres amplios mundos que nos encontramos, los niveles son abundantes y varían en forma y dificultad. Pero hace falta cooperación, reflexión, imaginación e ingenio

> El ingenio, la reflexión y el buen humor se hacen sitio en esta joyita independiente a base de recortes

para salir del atolladero de la mejor manera posible. Puede ser con tu hermano, hermana, padre, madre, amigos o pareja: cualquiera está invitado a este juego que es más bien una aventura social. Los controles son sencillos, pero se necesita gran creatividad para pasar de nivel.

Además, el juego, solo disponible para descargar, incluye grandes dosis de humor. Las expresiones de los personajes cuando son cortados o realizan alguna actividad son tronchantes, tanto que le convierten en un título tan bueno como simpático. Tiene aroma de cómic. De hecho, la esencia Nintendo sobrevuela por su perfecto ensamblaje de inocencia y divertimento, pero el poder reside en su faceta indie. Tiene todo para convertirse en un referente para Switch.



Aunque se puede jugar en solitario, simplemente alternando mandos, el juego es eminentemente cooperativo. Para dos, la resolución de puzles trabajando en equipo es clave. Para cuatro, los minijuegos de deportes destacan por encima de las labores de recorte.

Nintendo | Puzle
Marzo | 3+
www.nintendo.es

Gráficos	3/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	6/6







Diversión para cuatro

Las posibilidades de Nintendo Switch permiten añadir dos jugadores más a la ecuación. Con cuatro en total, los juegos que se ofrecen se bifurcan en una doble vertiente. Por un lado, los recortes y la superación de puzles. Pero quizá sea la faceta deportiva la que destaque en esta modalidad: baloncesto, hockey o lucha a muerte a base de recortes son las tres disciplinas que prometen horas de diversión.

De hecho, estas curiosas y entretenidas partidas vienen bien para desconectar después de la mezcla de habilidad y reflexión que se requiere para los títulos cooperativos de dos jugadores.





Mario Sports Superstars

El icónico Mario vuelve a terreno de juego conocido, con cinco disciplinas deportivas cargadas de acciones imposibles, estrategia y muchísima diversión.

En el deporte lo importante es participar. Si además nos echamos unas risas, pues mejor. De eso se ocupa «Mario Sports Superstar», de hacérnoslo pasar genial, en solitario o en compañía, fomentando la práctica de cinco disciplinas deportivas como se estila en Reino Champiñón, a modo de minijuegos. Así tendremos a Mario, Peach, Luigi, Wario, Bowser... dándole al tenis, golf, fútbol, béisbol y equitación, cada uno de estos personajes con sus habilidades sui generis y llevando a gala el espíritu y el colorido "nintendero" por cualquier terreno de juego que pisan. Esto es reinterpretando las reglas y realizando acciones imposibles combinadas con cierta estrategia y la mayor de las diversiones.
De importancia será equilibrar adecuadamente a nuestro equipo. La elección de sus miembros influirá decisivamente en la aplicación de nuestra táctica y a la hora de si queremos ejecutar golpes equilibrados o

> La competitividad y el buen rollo sazonarán partidas en solitario o en cooperativo, local u online

ser de lo más contundes para dejar machado al rival en mitad de pista o torpedeado en su portería. No obstante, si algo distingue a la serie son las superacciones que podemos ejecutar (superlanzamiento, supervoleas, superdisparos...) en unos enfrentamientos tan disparatados como competitivos.
Toda esta jugabilidad se canaliza a través de torneos y un buen puñado de retos para disfrutarlos en solitario o en multijugador local u online. Además podemos mejorar a nuestros deportistas con una serie de tarjetas amiibo dentro de una modalidad exclusiva. De tal manera que las opciones se multiplican en este cascabelero festival deportivo donde la derrota siempre se asume con amplia sonrisa.



La clave en «Mario Sport Superstars» está en una jugabilidad marcada por grandes efectos que "reinterpretan" la forma de jugar en cada disciplina deportiva. Las acciones espectaculares e imposibles serán la salsa en la victoria y en la derrota.

Nintendo | Deportes
Marzo | 3+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6







Estilo de juego

A cada disciplina hay que pillarle su punto. En el tenis el "timing" es más importante incluso que saber colocar la pelota al otro lado de la red; en golf cuenta mucho la precisión a la hora de presionar el botón en el momento justo del golpe; en fútbol la elección del capitán adecuado puede ser muy importante al igual que saber seleccionar los "súper remates"; en béisbol son básicos los reflejos en el momento de batear y la elección de los lanzamientos de pelota (recto, con curva, haciendo tirabuzones...); y en equitación dosificar adecuadamente los acelerones en carrera nos pueden hacer llegar el primero.





LEGO City Undercover



Warner - TT Games | Acción
Abril | 7+
www.ttgames.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Ciudad de ciudades

Otro de los logros juego reside en su virtuosismo a la hora de crear las calles de Lego City. Una gran ciudad llena de detalles y complicidades jugonas (Lady Liberty está inspirada en «Super Mario Bros»). Así, tendremos el distrito Cherry Tree Hills basado en las empinadas calles de San Francisco, el movidito puerto de Auburn, el Parque Nacional Bluebell, el barrio chino Pagodatown o el espectacular "Times Square" con el nombre de Bright Lights Plaza. Maravilloso.

Aquí unos piezas

La experiencia adquirida por LEGO en títulos como «Batman», «Los Vengadores» o «Harry Potter» le ha servido para sacar todo el jugo a la nómina de héroes y villanos, cada uno con su personalidad (o múltiples y trastornadas, según). Algo que aquí se nota felizmente, desde el buenazo de Chase McCain hasta sus colegas Marion Dunby (el jefe gruñón y donut-adicto), el torpón Frank Honey o la vampiresa Natalia Kowalski. Pero lo mejor son los malos: el maléfico Rex, los mafiosos Chan Chuang y Vinnie Pappalardo o el "millonetis" Forrest Blackwell. Menuda tropa.



LEGO sigue alegrando a los fans, ahora con uno de sus títulos más enormes y divertidos, perfectamente adaptado a las nuevas consolas.

Tras una etapa dorada, tanto en creatividad como en resultados, la franquicia danesa vuelve a sus orígenes con un título que traerá óptimos recuerdos a los habituales de la saga y que ahora se adapta a los nuevos usos y costumbre de la next-gen, incluido la reciente Nintendo Switch. Esto es, construcciones y aventuras como mandan los cánones, con bloques remasterizados y perfectamente engrasados para formar parte de la bulliciosa Lego City, un entorno con más dinamismo y movilidad que la mismísima San Andreas.

El argumento no puede ser más fardón y peligroso: uno de los delincuentes habituales de la ciudad, Rex Fury, se fuga de la cárcel con nocturnidad y alevosía, por lo que el brillante policía Chase McCain saldrá de su retiro para acabar con la ola de crimen existente y volver a poner a Rex entre rejas. Lo que primero sorprende del juego es su preciosismo gráfico, con innumerables detalles llenos de riqueza y salero, en la línea de la franquicia. Ello nos permite explorar alegremente un enorme mundo abierto lleno de posibilidades en el que absolutamente todo está hecho de piezas de LEGO. Con más de veinte distritos diferentes, Lego City está poblada por todo tipo de curiosos personajes (ojo porque hay más de 300) y actividades con los que tendremos que interactuar convenientemente. Así, nuestro héroe podrá arrestar delincuentes, enfrentarse a alienígenas, tomar el control de diferentes vehículos, rescatar cerditos (sí, viva el humor surrealista) y recoger cientos de objetos coleccionables. Cuando todo ello no es suficiente, McCain también hará gala de su transformismo y, cual Mortadelo, saca de la chistera sus múltiples disfraces con los que infiltrarse en los bajos fondos y acceder a lugares donde ningún otro policía ha estado.

> Más de 300 personajes, múltiples vehículos y un marco urbano impresionante convierten a este juego en un acontecimiento

Quince ingeniosas misiones nos esperan dentro de la más gozosa tradición de sandbox unijugador. Y, para triunfar en todas ellas, es obligatorio requisar en nombre de la ley más de cien vehículos diferentes, entre coches deportivos, motocicletas o helicópteros, para no dejar rincón de Lego City sin peinar. Otro de los puntazos de esta aventura reside en su ADN peliculero y pop, ya que encontraremos multitud de referencias a filmes y series de polis y ladrones, para ayudar a darle un toque descacharrante y cómplice a una historia con mucha miga y que nos hará pasar horas de diversión cinco tenedores.



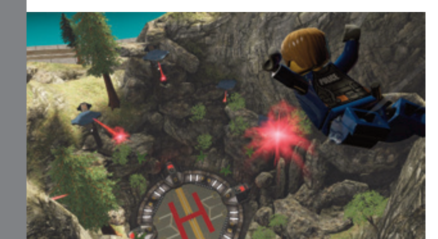
Como vemos en las imágenes, nada mejor que jugar a policías y ladrones para recuperar la auténtica esencia de LEGO. Para eso, este título permite construir vehículos diseñados para tomar las de Villadiego con algún suculento botín de moneditas de oro, aunque ojo porque la poli no es tonta y también tiene un bólido-patrulla para que ningún caco se salga con la suya. Todo sea para darle vidilla a una ciudad repleta de emociones fuertes.

Guía de juego

Con abanico de posibilidades y opciones tan amplio, el juego es todo un reto para el fan de la saga, que se puede volver loco con tanta pieza y accesorio que ensamblar. Por eso lo mejor es ir paso a paso y bloque a bloque. Por ejemplo, un buen consejo es familiarizarse con el manejo de vehículos, tanto terrestres como camiones o trenes, como marinos o aéreos. Una vez que nos desplacemos como Pedro por su casa por la



ciudad, llega el momento de cambiar de personaje en los probadores dispersos por la ciudad. Ojo porque los personajes se dividen en civiles (que a su vez se divide en ciudadanos, servicios y especiales), policías, criminales, mineros, astronautas, granjeros, bomberos y albañiles. Para conseguir personajes y vehículos debemos recoger sus fichas dispersas en misiones y calles o realizando misiones secundarias. Y atención especial a Chase, que puede disfrazarse de bombero, minero, astronauta, civil, granjero, constructor y hasta de ladrón, con sus características peculiares para cada rol. Ah, y sombrerazo para la versión Switch, tanto gráfico como en su jugabilidad, gracias a sus espléndidos Joy-Con.





Prey

«Bioshock» ya tiene sucesor espiritual en «Prey», aventura futurista donde la libertad, los elementos de RPG y una intrigante historia son los auténticos protagonistas.

En el mundo del último «Prey», Kennedy no murió asesinado en 1963 y decide invertir mucho más dinero en la carrera espacial, con lo que la conquista del espacio se produjo mucho más rápido que en la realidad. Sin embargo, la actividad fuera de nuestro planeta atrae la atención de un pacto de razas alienígenas conocido como Typhon que, cómo no, deciden atacar a la humanidad… y pierden.

El juego nos traslada al año 2032, manejando a Morgan Yu mientras los científicos analizan a los extraterrestres capturados en una estación espacial. Este enorme laboratorio, conocido como Talos I, es un mundo abierto que podemos explorar a nuestro antojo, similar a lo que pasaba en Rapture o Columbia de «Bioshock». Por supuesto, los bichos de otros planetas se escapan, provocando así el comienzo de la aventura.

A primera vista, estamos frente a un juego de disparos espectacular, lleno de efectos visuales impresionantes que cuida especialmente las iluminación y el estilo artístico de sus localizaciones, al igual que hacía el título de 2K. Pero además, también incide de manera muy importante en la historia, la evolución de nuestras habilidades y dando peso a la personalidad de los individuos que se cruzan en nuestro camino.

> «Prey» no sólo asombra por sus apartados técnicos, sino por su trabajada historia y estilo visual

Sin mucha publicidad detrás, «Prey» se puede convertir en la sorpresa durmiente de 2017. Un título que coge elementos conocidos en un argumento que nos resulta familiar, pero los mezcla con tanta calidad que te dará igual enfrentarte por enésima vez a seres de otros planetas.



En 2006 ya apareció un juego con el mismo nombre, pero este título no es una secuela, si bien hubo un intento de hacerla. Al cabo de unos años se decidió empezar desde cero. El resultado, esta aventura de acción llamada a cubrir el hueco en el género que dejó Bioshock tras «Infinite».

Bethesda | Shooter, aventura
Mayo | 18+
https://prey.bethesda.net

Gráficos	●●●●●●
Jugabilidad	●●●●●●
Sonido/FX	●●●●●○
Originalidad	●●●●○○



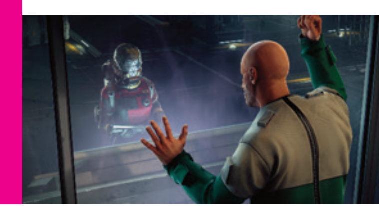


Supervivencia versátil

El arsenal a nuestra disposición es de lo más variado y original. Utilizando un sistema de análisis, el sistema de combate del juego se centra en combinar las armas para resultar más efectivo.



Así, algunos enemigos serán más sensibles a pistolas que ralentizan su movimiento, para después equipar un cañón más mortífero que acabe con ellos. Además tendremos que invertir en mejorar nuestra armería metiendo puntos en aspectos humanos como energía, ingeniería o seguridad, y otros alienígenas como telepatía o morfología. Tú decides cuál es el que te interesa más.



Sniper Ghost Warrior 3

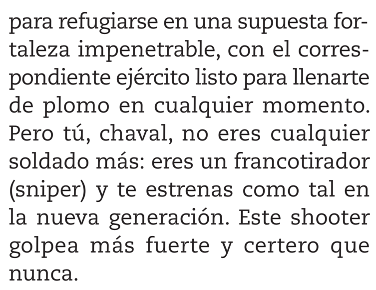
Las experiencias como francotirador dan un salto a la nueva generación con el añadido de un mundo abierto entero para buscar terroristas y salvar vidas.

Sniper Ghost Warrior 3» es acción en estado puro. Pero la acción, como todo en esta vida, tiene sus pequeñas ramificaciones. Así se desarrolla esta tercera parte de adrenalina y reflexión, conceptos que se asocian y alternan para conseguir un juego de los más completo. Esta vez, el jugador podrá elegir su camino gracias al mundo abierto y las tres regiones para explorar.

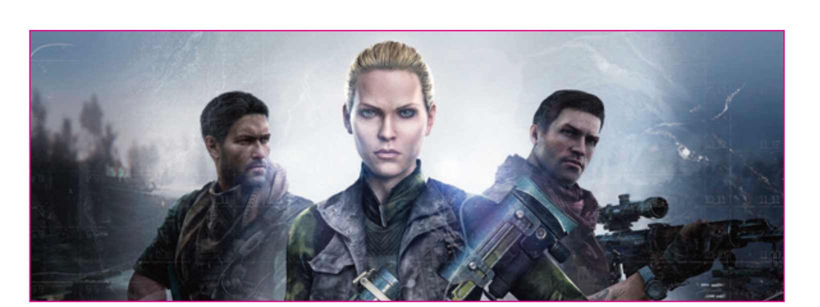
Encarnas a Jonathan North, un francotirador con una doble misión: buscar y detener a un terrorista que, como la tele nos ha enseñado, sabe esconderse fenomenalmente en la naturaleza; y encontrar a su (tu) hermano, perdido en los páramos de Georgia. El terrorista se las ingenia para refugiarse en una supuesta fortaleza impenetrable, con el correspondiente ejército listo para llenarte de plomo en cualquier momento. Pero tú, chaval, no eres cualquier soldado más: eres un francotirador (sniper) y te estrenas como tal en la nueva generación. Este shooter golpea más fuerte y certero que nunca.

> La saga de acción se revitaliza en la nueva generación con un mundo abierto y la libertad de decisiones

Pero, como ya hemos avisado, Sniper «Ghost Warrior 3» va más allá y no ataca solo desde la distancia. Podrás actuar también como "fantasma" (ghost), donde el sigilo es una opción magnífica para alcanzar todos los objetivos, siempre con el cuchillo entre los dientes para ajusticiar rivales. Podrás atravesar las líneas enemigas e infiltrarte para poder dar matarile a tus rivales desde mucho más cerca. También puedes actuar como guerrero (warrior) y enfrentarte cuerpo a cuerpo de manera brutal. Tú eliges si lo haces por separado o adquieres todas las características del personaje a la vez.

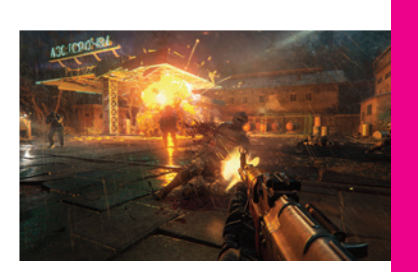


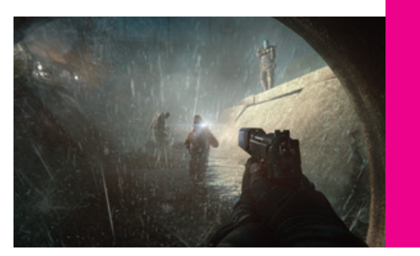
En esta ocasión, el mundo abierto te permite elegir tu propio destino y tu mejor cualidad para acabar con el señor de la guerra que controla el lugar y saber qué ha sido de tu hermano perdido. Con la magia y buen hacer de la nueva generación, este shooter de tinte bélico da un gran paso y entrega dosis de acción jamás vistas hasta la fecha en la saga. Un desafío de tiros, sigilo y fuerza, además de exploración.



CI Games | Shooter
Abril | 18+
sniperghostwarrior3.com/

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





Juguetitos explosivos

Aunque estás solo frente a un ejército y su "capo", te acompañan un montón de aparatos para hacerte la vida más fácil. Para empezar, el rifle, que depende mucho del apoyo, el viento y el pulso del personaje. También cuentas con un puñado de gadgets especiales, como trampas explosivas para dejarte el trabajo hecho, alarmas que



te avisen de la presencia enemiga y el dron, la estrella de este arsenal que te permite investigar la zona para hacerte a la idea de qué se cuece en territorio hostil.

RiME

Al fin llega a nuestras consolas este juego made in Spain rebosante de magia, luz y color (aparte de multitud de puzles tan curiosos como ingeniosos).

Quienes piensen eso de que "hacer videojuegos en España es morir" les podríamos remitir a este proyecto de la madrileña Tequila Works, donde se demuestra que, con apenas una treintena de entusiastas creadores y desarrolladores, es posible hacer maravillas. Y es que «RiME» es un espléndido y muy vistoso juego de aventuras y puzles para un jugador, que narra la historia de un joven náufrago, atrapado en una isla misteriosa tras una tormenta torrencial.
Así, tendremos que usar nuestro ingenio para descifrar los desafíos y secretos de un mundo expansivo, sembrado de terrenos accidentados, criaturas salvajes y las ruinas de una civilización olvidada. Con una sutil narrativa, un colorido apartado visual y una bella banda sonora, este título ofrece a los jugadores un viaje lleno de descubrimientos significativos. Todo ello, con un componente clave: la curiosidad infantil del protagonista, que nos hace sumergirnos y adentrarnos en los entornos casi mágicos de la misteriosa isla mediterránea que sirve como escenario natural.
Con la ayuda de nuestro amigo zorruno, deberemos indagar los secretos que están enterrados bajo sus antiguos monumentos, y así reunir las piezas de su historia mientras caminamos por ruinas olvidadas y espectaculares costas, todo ello con ojo avizor ante los peligros. Con una jugabilidad sencilla pero atractiva, basada en la voz del protagonista, y siempre con la naturaleza como dueña de la acción, superaremos el medio millar de puzles y acertijos a nuestra disposición. Objetos coleccionables, sorpresas curiosas y animales como de cuento de hadas hacen de esta aventura minimalista algo más que una grata sorpresa.

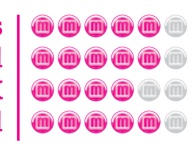
Buenos gráficos, puzles ingeniosos y gran aventura de plataformas, las armas de este indie nacional

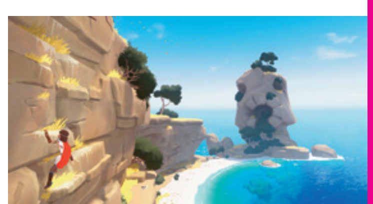


El deslumbrante aspecto visual es, sin duda, la gran atracción y el gran logro de un juego alejado de todo convencionalismo comercial. Aunque los puzles también dan muestras de un ingenio y una sensibilidad destacables, nos quedamos con los preciosos gráficos

Tequila Works | Aventura
Mayo | 7+
www.rimegame.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

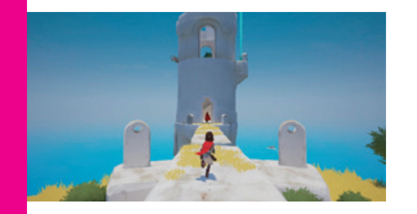






Luz mediterránea

Seguramente el principal atractivo de «RiME» reside en su espectacular diseño, cuidado hasta el mínimo detalle (impresiona su uso de las luces y las sombras) y que bebe de fuentes artísticas tan ilustres como la belleza playera de Sorolla o el hechizo desértico de Chirico, sin olvidar el toque manga y naíf de Miyazaki o hasta el guiño a Munch con los gritos "narrativos" del chaval.
Un look que también recuerda cracks jugones como «ICO» o, por supuesto, «Zelda», y que multiplica el mérito y el arte gráfico de Tequila Works.





Little Nightmares

Realidad y fantasía se mezclan en una sui generis aventura pesadillesca.

Atrapada en un siniestro lugar conocido como Las Fauces, Six se vale de su ingenio y de la luz de un mechero para orientarse en la oscuridad. Rodeada de monstruosos residentes que sólo piensan en cocinarla a fuego lento, la pequeña niña de seis años trata de ganar el exterior y alejarse de tal pesadilla. Así, ayudándola a escapar de su terrible situación, el jugador se introducirá en su mente y en sus decisiones a la hora de resolver enigmas que le ayudarán en su objetivo. Los desarrolladores de «Little Big Planet» para PS Vita ofrecen un original título de acción "terrorífica" en tercera persona, con batallas contra personajes tan grotescos como mala uva, y contando con elementos de sigilo y exploración plataformera bien aderezada por obstáculos impensables. La aventura de supervivencia resultará absorbente, bajo una estética lúgubre llena de atractivo para exponer una mirada retorcida a la imaginación de una desvalida niña, que resultará ser una caja de sorpresas.





Bandi Namco | Aventura
Abril | 16+
www.bandainamcoent.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



UP: La original historia y la atmósfera en la que está envuelta, además de un diseño artístico estimable.
DOWN: Un recorrido un tanto laberíntico y a veces no demasiado claro, o quizás demasiado oscuro.

| PS4 | Test Fdo. Penea

Dragon Quest Heroes II

Tras cientos años de paz el mundo de los Siete Reinos se sume en el caos.

Este es el punto de partido de un emocionante juego de acción rolera en el que se viven batallas de proporciones épicas. Hasta cuatro jugadores podrán conjuntar en el nuevo modo multijugador cooperativo para despachar juntos a oleadas de enemigos y acabar con los monstruos más imponentes. Como no podía ser de otra forma en un juego con una historia de peso, cuenta con un gran elenco de personajes jugables cada uno con movimientos y habilidades únicas, entre los que se encuentran algunos muy conocidos de la serie Dragon Quest y cuatro nuevos héroes, que deberán formar equipo para vencer la desconocida amenaza que se cierne sobre los Siete Reinos. No obstante con el dúo protagonista, Lázaro y Teresa, siempre viviremos los momentos más gloriosos. Podremos cambiar nuestra vocación y jugar con cualquier estilo de lucha con una gran variedad de magias y armas. Hasta transformarnos en monstruo y pelear como ellos. Mucha personalización para dar la batalla.





Square Enix | RPG, acción
Abril | 12+
www.dragonquest-game.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

UP: Muchas opciones de personalización, el carisma del dúo protagonista y el modo cooperativo.
DOWN: La historia por momentos se diluye y los papeles de algunos personajes pierden fuerza sin motivo.

Farpoint

El juego de Impulse Gear para Play Station VR nos adentra de lleno en un hostil mundo alienígena ideal para poner a prueba la realidad virtual.

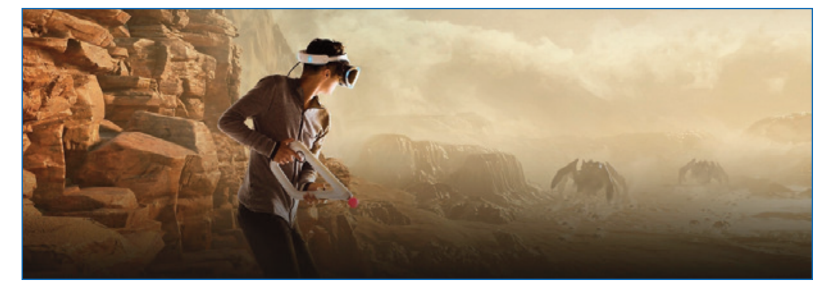
Ya sabíamos que la realidad virtual estaba aquí. Sin embargo, «Farpoint», totalmente exclusivo para PS VR, era necesario para tomar conciencia del invento. Sí, porque «Farpoint» es, hasta el momento, uno de los juegos que mejor representan este fenomenal nuevo concepto de juego. Con el añadido del mando-pistola PS VR Aim Controller, el género shooter en primera persona adquiere nueva categoría. La inmersión en la partida es total. La ambientación es una maravillosa obra de arte y la forma de interactuar con el juego da un salto de gigante. De hecho, más que una partida al uso, el juego nos permite vivir de primera mano todas las peripecias de nuestro personaje. Si bien los títulos del pasado nos acercaban cada vez más a la realidad, en esta ocasión nosotros somos los auténticos protagonistas de la historia. Y, para colmo, en un planeta perdido en el cosmos poblado por peligrosos aliens con ganas de pulverizarnos.

La misión se centra en encontrar la estación The Pilgrim, sus supervivientes y, ya de paso, descubrir qué anomalía del universo nos ha permitido aterrizar en un territorio tan hostil. La exploración es clave y se llevará a cabo con un equipo de supervivencia básico, sin demasiadas florituras. Para ello, pistola y otras armas en mano para conseguir salir con vida entre disparos, carreras y vuelos por el espacio en búsqueda del objetivo. Además, podrás disfrutarlo en soledad en modo offline y para dos personas en online. Con la visión de 360 grados y los 120 fotogramas por segundo del casco, la aventura se pone mucho más seria. Y nos flipa.

«Farpoint» es un auténtico lujo para la realidad virtual, los shooter y la exploración. Hay que probarlo

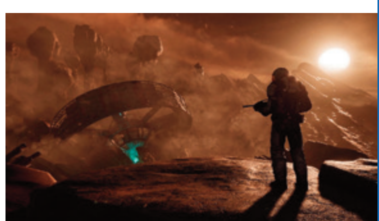


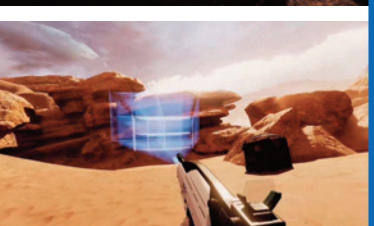
El juego es una novedad por la utilización de dos productos revolucionarios: el casco de realidad virtual y el nuevo mando-pistola. Además, el concepto de exploración sube de nivel al producirse una inmersión total por parte del jugador. Si quieres alucinar como jamás lo habías hecho en materia jugona, colócate el casco, carga la pistola y explora los maravillosos y peligrosos terrenos de «Farpoint».



Sony | Acción
17 de Mayo | 16+
www.playstation.com/es-es









A disparo limpio

La fusión de las opciones del casco PS VR y del mando-pistola PS VR Aim Controller suponen un cambio total en la jugabilidad de cualquier título hasta la fecha. En cuanto al último, estrenado para la ocasión, puede utilizarse para manejar cualquier arma que encontremos en el planeta, y en todas ellas se incluye el sensor de movimiento y la esfera de luz para alcanzar mejor a los rivales. También ayudan los dos joysticks, los controles del mando DualShock 4 y la sensación de conectar físicamente con el juego al ver cómo el personaje copia nuestros movimientos.

• Promoción PS4 y Play Station VR

Promoción válida del 1 al 15 de Mayo.Consultar títulos adheridos a la promoción.

APROVECHA Y AHORRA EN UNA SELECCIÓN DE JUEGOS PS4 Y JUEGOS PLAY STATION VR









• Promoción XBOX ONE

Del 17 de Abril al 17 de Mayo

FINANCIA TU XBOX ONE Y LLÉVATELA DESDE **21,57**€/MES



*Bajada de PVP válida del 17 de Abril al 17 de Mayo en una selección de referencias. En Xbox One. Financiación sin intereses hasta en 12 meses. Gastos de gestión financiados: 9€. Financiación sujeta a la aprobación de Financiera El Corte Inglés E.F.C. S.A. Intereses subvencionados por El Corte Inglés, S.A. Por compras superiores a 249,90€. Recibo mínimo 20,82€. Del 17 de abril de 2017 al 30 de junio de 2017. Ejemplos de financiación de compra: -Importe: 249,90€, aplazamiento a 12 meses sin intereses, 11 cuotas de 21,57€ y una última de 21,63€, TIN 0%, TAE 6,78%, gastos de gestión: 9€, importe total adeudado: 258,90€.

• Promoción CALL OF DUTY

*Promoción válida del 24 de Abril al 14 de Mayo.
Consulta PVP para cada plataforma.

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE



• Reserva Crash Bandicoot N-Sane Trilogy

Lanzamiento el 30 de Junio





Y LLÉVATE DE REGALO UN CONTENIDO DESCARGABLE DE TRES TEMAS DINÁMICOS

• Reserva DIRT 4

Lanzamiento el 9 de Junio





Y LLÉVATE UN STEELBOOK EXCLUSIVO DE REGALO





Rincón del Jugador

Retrato
Gwen



▶ EDAD: 23 radiantes, agresivos y deslumbrantes años.
▶ APARIENCIA: La chica es menuda (apenas uno sesenta y cuatro sin tacones) pero matona: gracias a su inmaculado pedigrí y formación made in Britain, es capaz de cortar a sus enemigos en rodajas pero con la mayor educación y flema del mundo. Una slayer con su punto de hooligan y un estilo también peculiar, mezcla entre medieval, victoriano y oriental. Eso sí, no se despeina ni en plena faena...bélica, claro..
▶ CURRÍCULO: La zagala pertenece al batallón más elitista de Sacred Mountain, una tropa de élite que ha forjado su carácter en acero toledano desde que usaba pañales. Ahora, se unirá al resto de sus compañeros del metal para defender Yokohama del ataque de los malignos Oni.
▶ ARMAS: No hay que dejarse fiar por su angelical rostro: Gwen es toda una fiera corrupia en el manejo de su espada kilométrica, que le hace ser una de las perlas preciosas del universo saja-raja del guerrero «Toukiden 2». Además, su pericia con el escudo es igual de asombrosa: no hay quien le “meta mano”, en el buen sentido.
▶ FUTURO: Sin duda, Gwen es una de las principales atracciones del espectacular título de Koei Tecmo, y si tenemos en cuenta de que solo es el segundo episodio, podemos augurar un porvenir brillante y muy buena mano (del Demonio, desde luego) a nuestra heroína. Se lo merece, y nosotros también.

7 Razones...
Para comprar «SYBERIA 3»

Es uno de los juegos con más clase y elegancia de los últimos meses. Una aventura bajo cero pero que no dejará frío a ningún jugón de paladar refinado. Aquí va un puñado de claves para su disfrute.

1.- Quien la sigue... El título de Microïds es un buen ejemplo de perseverancia y perfeccionismo, pues tuvo que aguantar casi una década de problemas y “marrones” antes de pulir su asombroso acabado final.
2. Argumento Sugerente. Quien se piense que estamos ante superhéroes salvadores del mundo está equivocado. La historia que rodea «Syberia 3» es inteligente, enigmática y llena de intrigas inesperadas. Viejo estilo puro, vamos.
3. Chica Lista. Gran parte de su atractivo reside en el carisma de su heroína, una Kate Walker que ha dejado su bufete de abogados made in USA para lanzarse hasta el fondo de una remota tribu nómada plagada de misterio.
4. Escenarios Espectaculares. Otro punto irresistible viene dado por el soberbio trabajo de Benoit Sokal, un diseñador gráfico capaz de convertir el territorio gélido de la profunda Rusia en una auténtica obra de arte.
5. Educación Siberiana. El inmaculado pedigrí de la saga no deja lugar a dudas cuando comprobamos la jugabilidad de esta entrega, perfecta mezcla entre acción, puzles y aventura gráfica. Un laberinto para dejarse atrapar gustosamente.
6. Exotismo Extravagante. Tanto la retrofuturista y asombrosa juguetería de Valadilène como personajes como el Patriarca o el legendario Youki demuestran un pintoresco y fascinante ramalazo sui generis la mar de cool.
7. Toque De Genio. Ante todo, «Syberia 3» es una muestra de la personalidad y calidad de Elliot Grassiano, fundador de Microïds y uno de los gurús del videojuego europeo de todos los tiempos. Se nota que esta saga es la niña de sus ojos.



Te lo dice Galibo...
Lección «Fallout Shelter»

Algunos creen que jugar a videojuegos es una pérdida de tiempo, pero con «Fallout Shelter», creo que he aprendido muchas cosas.
1- Cuando en una sociedad los recursos escasean, todo el mundo debe trabajar en aquello para lo que está más dotado. Si tienes una alta percepción, tu destino es currar en la planta purificadora de aguas.
2- Meter prisa al personal para conseguir resultados rápidos puede tener consecuencias desastrosas.
3- Todo es aprovechable. ¡Nunca te deshagas de nada hasta que no te quedes sin espacio en el almacén!
4- A las chicas les gustan los hombres carismáticos, pero si no tienen a nadie más con quien socializar, hasta los menos simpáticos pueden camelárselas.
5- Las embarazadas trabajan tan bien como cualquiera, pero son inoperativas durante una crisis.
6- Ser inteligente está muy bien, pero la fuerza, la resistencia y la agilidad es lo mejor para afrontar los desafíos del mundo post apocalíptico. ¡Todos al gimnasio!
7- Nunca salgas de excursión sin estar bien equipado, o no durarás mucho.
8- El hábito hace al monje: la ropa adecuada puede ayudarte mucho.
9- Morirse no es un problema tan grave mientras tengas chapas.




MICHAEL
FASSBENDER
MARION
COTILLARD
JEREMY
IRONS
ASSASSIN'S
CREED
YA EN Blu-ray Disc, DVD VIDEO
Y EN ALQUILER Y VENTA DIGITAL.
20th Century Fox Home Entertainment
© 2016 Twentieth Century Fox Film Corporation and Ubisoft Motion Pictures Assassin's Creed. All Rights Reserved.
© 2017 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX
and associated logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities.
REGENCY
UBISOFT
DMC FILM
km



NINTENDO SWITCH
DONDE QUIERAS
COMO QUIERAS
CUANDO QUIERAS
Nintendo
3
www.pegi.info
MARIOKART 8 DELUXE
©2017 NINTENDO
EL MARIO KART MÁS GRANDE
48 CIRCUITOS Y MÁS DE 40 PILOTOS
NUEVO MODO BATALLA, NUEVOS PILOTOS,
NUEVOS VEHÍCULOS Y NUEVOS ÍTEMS
YA A LA VENTA